

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan bahwa penelitian rancang bangun *Recording Learning Activities* berbasis Web dengan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMK pada Pemrograman Dasar menghasilkan beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Pembangunan media dilakukan dengan beberapa tahap menggunakan metode *waterfall*. Tahapan pertama adalah menganalisis kebutuhan yaitu mengumpulkan data kebutuhan sistem melalui studi pendahuluan dan studi literatur. Tahapan kedua adalah desain *database*, arsitektur, dan antarmuka. Tahapan ketiga implementasi dalam kode program. Tahapan keempat dilakukan pengujian media dengan *black box testing* dan validasi oleh ahli media dan materi. Dan selanjutnya dilakukan tahapan penyebaran.
2. Hasil dari penelitian ini, metode *Blended Learning* untuk mata pelajaran Pemrograman Dasar yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran *Recording Learning Activities* agar siswa mengalami peningkatan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Mayoritas siswa mengalami peningkatan nilai namun sebagian data hasil penelitian menunjukkan adanya anomali antara proses belajar dengan hasil tes yang didapatkan siswa, yaitu adanya kategori kurang belajar namun nilai meningkat dan cukup belajar namun nilai menurun. Kemudian, secara keseluruhan peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran memiliki rata-rata nilai *gain* sebesar 0,28 yang ternormalisasi ke dalam tingkat efektifitas rendah. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh *Recording Learning Activities* berbasis Web dengan metode pembelajaran *Blended Learning* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam mempelajari Pemrograman Dasar masih tergolong rendah.

3. Meskipun hasil pengaruh media pembelajaran *Recording Learning Activities* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa masih tergolong rendah, namun respon siswa terhadap media menunjukkan hasil yang baik. Respon siswa diuji dengan menggunakan angket yang mengandung pertanyaan mengenai aspek perangkat lunak, aspek metode pembelajaran, dan aspek pembelajaran dengan media. Hasil rata-rata keseluruhan aspek menghasilkan presentase sebesar 74,08% yang kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut siswa penggunaan *Recording Learning Activities* berbasis Web dengan metode *Blended Learning* pada Pemrograman Dasar ini sudah termasuk dalam kategori “Baik”.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yang perlu diperhatikan. Adapun saran yang dimaksud, yaitu:

1. Bagi pendidik

Materi sebaiknya disertai dengan multimedia yang lebih beragam. Kemudian, contoh-contoh kode program dan soal akan lebih baik jika berhubungan dengan kasus dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dalam kelas maupun di luar kelas dapat dilakukan oleh siswa karena sudah ada kemauan dari dalam dirinya sendiri.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Perencanaan kegiatan pembelajaran perlu dimatangkan dalam upaya menanggulangi adanya kemungkinan terjadinya kendala pelaksanaan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
 - b. Sebaiknya dilakukan pengembangan media yang lebih interaktif dengan siswa. Hal ini bertujuan agar siswa tidak mudah bosan ketika menggunakan media tersebut.
 - c. Untuk penelitian lanjutan dengan bahasan mata pelajaran Pemrograman Dasar sebaiknya sediakan fitur untuk unggah kode

program yang dapat menjalankan kode program sehingga guru tidak perlu memeriksa hasil kode program siswa satu per satu.

- d. Untuk memudahkan siswa berlatih Pemrograman Dasar dalam media ini, disarankan untuk menambahkan fitur *compiler* di *Cloud*.
- e. Untuk mempermudah guru menyimpulkan hasil pencatatan kegiatan belajar siswa, maka disarankan untuk membuat rangkuman data aktivitas belajar siswa.
- f. Media ini merekam kegiatan belajar dengan kompleksitas yang masih sederhana, maka sebaiknya diadakan pencatatan aspek kegiatan belajar lain seperti reaksi siswa terhadap proses pembelajaran, pola mengakses multimedia yang disediakan, latihan atau percobaan mengkode program, dan lain-lain sehingga hasilnya dapat lebih lengkap dan informatif.
- g. Agar dapat mengevaluasi perilaku belajar siswa secara lebih detail, maka diperlukan dukungan fasilitas *webcam* untuk merekam reaksi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- h. Dalam penggunaan metode *Blended Learning*, pembelajaran di dalam kelas secara tatap muka tetap memiliki peran penting dalam proses pembelajaran meskipun telah disediakan fasilitas media untuk belajar mandiri.
- i. Fokus penelitian dan kaitan antar topik sebaiknya lebih dikaji untuk dapat menyajikan hasil penelitian yang lebih mendalam dan informatif.